

Título de la experiencia: Representación de un cuento en Scratch

Eje temático en el cual se inscribe el trabajo:

- Integración de tecnologías en el aula

Nombre y apellido de las/os autoras/es:

- María Soledad Gómez

Correo electrónico de referencia: soledadgomez@abc.gob.ar

Ciudad/distrito y región educativa: Olavarría (Región 25)

Institución o instituciones educativas involucradas:

- **Olavarría:** EP 4 - ISFD 22

Resumen del trabajo (entre 150 y 200 palabras)

Relato de experiencia:

Durante los meses de abril a agosto de 2025, se llevó a cabo el Club de Tecnología en la Escuela Primaria N°4, con la participación de 23 alumnos de 5° año. El proyecto, impulsado por la Dirección de Tecnología Educativa en conjunto con la Primaria n°4, y coordinado por la referente de educación digital María Soledad Gómez, tuvo como eje el desarrollo del pensamiento computacional y la ciudadanía digital en el nivel primario. A través de una serie de encuentros semanales, los estudiantes exploraron conceptos de algoritmos, programación con Scratch, y herramientas como Pilas Bloques y Lightbot.

La propuesta integró contenidos de informática con áreas de lenguaje y literatura, permitiendo a los alumnos representar un cuento de forma visual e interactiva. Además, se articuló con el profesorado de educación primaria, generando instancias de formación práctica para futuros docentes. El proyecto culminó con la presentación de animaciones creadas por los estudiantes, evidenciando avances en creatividad, lógica computacional y trabajo colaborativo.

Resumen del trabajo

El Club de Tecnología en Escuelas Primarias fue una experiencia educativa que combinó programación, narrativa y ciudadanía digital en un entorno rural. A lo largo de ocho encuentros presenciales, los estudiantes de 5° año aprendieron a utilizar Scratch para representar cuentos de forma interactiva, desarrollando habilidades como la lógica computacional, la creatividad y el trabajo en equipo. La propuesta incluyó actividades con Pilas Bloques, Lightbot y Wordwall, y se articuló con el profesorado de nivel primario, fortaleciendo la formación docente. El proyecto promovió el uso responsable de la tecnología y la integración de saberes digitales en

la escuela, culminando con presentaciones que reflejaron el compromiso y entusiasmo de los participantes.

Palabras clave

- Programación educativa, pensamiento computacional, Scratch, ciudadanía digital.

Descripción general

Cuando me propusieron coordinar el Club de Tecnología en la Escuela Primaria N°4, supe que era una oportunidad para acercar el pensamiento computacional a estudiantes que no siempre tienen acceso a propuestas digitales significativas. Durante tres meses, cada miércoles por la tarde, me encontré con un grupo de 23 alumnos de 5° año que, con curiosidad y entusiasmo, se sumergieron en el mundo de los algoritmos, la programación y la ciudadanía digital.

La experiencia fue presencial, pero con un enfoque profundamente interactivo. Usamos Scratch como herramienta principal para representar cuentos de forma visual y animada, integrando contenidos de informática con áreas como Prácticas del lenguaje. Lo más valioso fue ver cómo los chicos lograban conectar la lógica computacional con la creatividad narrativa, dando vida a personajes y escenarios que ellos mismos diseñaron.

Desarrollo y análisis

La planificación comenzó en abril, con una propuesta clara: enseñar programación desde una perspectiva lúdica y significativa. El proyecto se fundamentó en la necesidad de formar ciudadanos digitales conscientes, capaces de comprender cómo funciona la tecnología y cómo pueden usarla de manera segura y creativa.

Los objetivos eran ambiciosos pero alcanzables. Queríamos que los estudiantes:

- Aprendieran a usar Scratch para representar un cuento.
- Comprendieran los fundamentos de los algoritmos.
- Desarrollaron habilidades narrativas y técnicas.
- Trabajaran en equipo y compartieran ideas.

Los actores involucrados fueron clave. Además de los alumnos, conté con el apoyo del ISFD N°22, donde estudiantes del profesorado de educación primaria colaboraron en el armado de guiones y acompañaron el proceso desde sus prácticas formativas. Esta

articulación enriqueció la experiencia, generando un espacio de formación compartida entre niveles.

En cuanto a los recursos, utilizamos netbooks del ADM, proyectores, tarjetas de Scratch, Wordwall, Pilas Bloques y Lightbot. Cada encuentro tenía una estructura clara: comenzábamos con una actividad desenchufada o un juego digital, y luego pasábamos a la programación. Desde la pesca de algoritmos en Wordwall hasta la creación de escenarios en Scratch, cada paso fue pensado para construir saberes de forma progresiva.

En este período de tiempo, atravesamos la semana de la Convivencia digital, donde realizamos un taller para reflexionar sobre el uso responsable de la tecnología. También fue muy valiosa la jornada en la que los estudiantes del profesorado ayudaron a guionar el cuento que luego sería animado por los chicos. Esa colaboración interinstitucional le dio al proyecto una dimensión pedagógica más profunda.

Reflexiones finales

Al finalizar el Club, los alumnos presentaron sus animaciones: cuentos representados con personajes que hablaban, se movían y cambiaban de escenario. Fue emocionante ver cómo cada uno había aportado su mirada, su voz y su creatividad. Los logros fueron múltiples: desde el dominio básico de Scratch hasta el fortalecimiento del trabajo colaborativo y la expresión narrativa.

Claro que hubo desafíos: algunas netbooks requerían asistencia técnica constante, y el tiempo siempre parecía corto para todo lo que queríamos hacer. Pero el entusiasmo de los chicos y el compromiso de los futuros docentes hicieron que cada encuentro valiera la pena.

Hoy, al mirar hacia atrás, siento que este proyecto no solo enseñó programación: sembró curiosidad, colaboración y confianza en el poder de aprender juntos.

Bibliografía:

Dirección General de Cultura y Educación. (s. f.). *Dirección de Tecnología Educativa*. En ABC. Recuperado el 9 de septiembre de 2025, de ABC.gob.ar: <https://abc.gob.ar/secretarias/areas/subsecretaria-de-educacion/tecnologia-educativa/tecnologia-educativa/direccion-de-tecnologia>

